
LORD of VERMILION
ロードオブヴァーミリオン
神々への離反
追加カードを含むすべての
使い魔データを掲載!
『LORD of VERMILION 神々への離反』
ロード オブ ヴァーミリオン
攻略ガイドブック
月刊アルカディア 12月号(No.103)特別付録
© 2007 SQUARE ENIX Co.,LTD. All Rights Reserved.

知っているのと知らないのでは大違い

# PICK UP攻略

Useful point for capture

**プレイヤーの装備品やサクリファイスの使い方から、スキルを持った使い魔の扱い方まで、知っていると役に立つ攻略ポイントを一気に紹介！ すべて覚えれば、トップランカーになれるかも!?**



デッキ構築からカードの移動、バリエーション豊かな攻撃方法など、『ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反（以下、LoV）』ではプレイヤーに多くが求められる。しかし、それらをしっかり理解し、実戦に反映することができれば、勝率は上がり、ストーリーモードをクリアーしていくことができるだろう。

ここでは、対戦やストーリーモードなど、『LoV』のプレイ時に役に立つトピックを紹介していく。サクリファイスや特殊技、スマッシュといったものから、カードの配置の仕方や装備品など、ゲームの基本となる事項まで解説している。当たり前過ぎて見落としがちなポイントや、意外な発見があると思うので、しっかり読んで自分のプレイに反映させてほしい。




ただ、漫然とプレイするだけでは、いい結果はついてこない。しっかり考え、知識をプレイに反映させることが重要。




あまりに基本的過ぎておろそかにしている「ポイント」はないだろうか？ ここでは知っておいて必ず役に立つ点をピックアップしている。

初級

1試合1回のチャンスを無駄にするな

## サクリファイスの使い方

**サクリファイスは戦局を左右する重要な要素のひとつ。その効果と使いどころを把握して無駄使いをしないようにしたい。**



### サクリファイスの特徴

サクリファイスをすると主人公のATKとDEFの基本数値が使い魔に上乗せされ（強化や弱体分は除く）、使い魔のHPが全回復する。そして使い魔の攻撃射程が長くなり、移動スピードも上昇、特殊技の範囲も広くなる。サクリファイスの時間はコストに依存していて、低コストの方が持続時間が長い。またトラップ系の特殊技は、範囲が広がるので特に重要。




コスト10の使い魔にサクリファイスを使った場合、持続時間が長いので戦闘を2回こなせることもある。なお主人公のHPは回復しない。

### サクリファイスの使い方

サクリファイスは相手の弱点属性を突ける使い魔に使うといい。使うタイミングはエクセレントを狙えるとき、キーカードがやられそうなとき、の2パターンが有力候補。使い魔の通常攻撃が「複」ならば敵パーティを全滅させやすいが、サクリファイスを使っても敵パーティが逃げたときにダメージを与えられないと使い損なので注意したい。くれぐれも深追いはやめておこう。




壁役の使い魔と主人公を前面に出して攻撃し、体力が減ったらサクリファイスでHPを回復させよう。これで壁役を長時間活躍させられる。

初級

強力な武器はどれ？

# 武器と属性選択

**6種類の武器の中で使い勝手のいいのはどれか？　持てる数には限りがあるのでオーバーキルレベルに注目して選択していこう。**



## 武器の種類とその特徴

主人公は倒されてもすぐに復活でき、オーバーキルは使用後のWAIT時間が無いため、何度も使えるのが特徴。武器の種類によってオーバーキルが変化し、

- **レイピア系：射程の長い単体用**
- **剣系：射程が短く威力の高い単体用**
- **片手斧系：広範囲をカバーする複数用**
- **杖系：前方扇状をカバーする複数用**
- **両手斧系：最長の射程を誇る単体用**
- **槍系：自分の周囲をカバーする複数用**

となっている。敵パーティの頭数を減らすのが基本戦法になるこのゲームの場合、遠距離から狙撃できるレイピアと両手斧が主流となっている。主人公のレベルが19以上になると入手できる、オーバーキルレベル3の武器が特に優秀だ。また攻撃属性にも注目。相手の弱点を突くオーバーキルは大ダメージを与えられるので、戦術の核になる。デッキに応じて弱い属性を補ったり、同種族用の属性を選択するといいだろう。




オーバーキルの射程の長いレイピアは人気武器。しかし剣は威力が高いものの敵に接近しないといけないため、状況によってはやや使いにくい。




両手用の武器は盾を持てないので防御力に不安が残る。デッキに複攻撃の使い魔が多い場合に選択するようにして、カードをまとめて操作するといい。

初級

攻撃範囲にしっかり捉えよう

# 攻撃範囲

**簡単なようで意外と難しい戦闘の基本。攻撃に参加していない使い魔は居ないだろうか？　範囲を常にチェックして相手を捕捉しよう。**



## 縦並びに要注意

使い魔の攻撃範囲は青い帯状で表示されており、ここに敵を捕捉すると自動で攻撃を仕掛ける。また通常攻撃は、「単」と「複」では単のほうが射程が長くなっている。

相手に戦闘を仕掛ける際、前衛に2枚、後衛に2枚と配置する陣形は基本のひとつだが、このときによくあるのが「後衛の攻撃範囲が相手に届いていない」状況だ。正面の敵に対してカードを縦に並べた際、後衛のカードの攻撃範囲は前衛よりも手前までしか届かないのはすぐに分かることだが、カードを縦に並べると青い範囲表示が重なってしまうので、戦闘中だと後衛が敵を範囲内に収めていない状況に気付きにくい。戦闘に参加していない使い魔が居ると戦局が不利になるのは明白なので注意しよう。

また通常攻撃が「複」の使い魔は、後衛に置くと射程が短いので攻撃を相手に当てづらい。「複」は攻撃時に範囲内の敵すべてにダメージを与えるので、なるべく複数の敵を捕捉するようにしたい。そうするために、相手の横へ回り込んだりするといいぞ。




4枚を「田」の字に配置すると、後衛の攻撃範囲が見づらい。範囲の先端を当てるような戦いだと後衛が攻撃に参加していない状況が発生する。




「複」の使い魔は、敵を複数捕捉する位置取りになるように気を配ろう。基本的に敵を2体以上捕捉していないと単よりもダメージ効率が悪くなる。

初級

集中砲火で狙い撃て

# 戦闘基礎

**戦闘をするときに注意すべき点と撤退するタイミングを把握すれば、効率よく試合を展開できる。手際よくカードを操作しよう。**



## 制圧速度とパーティ人数

アルカナストーンの制圧は、パーティ人数に応じて変化する。[アルカナ] スキルやアルカナストーンシールドの破壊などが絡まない場合、おおむねパーティ人数に比例して制圧速度と、準備ゲージが1周したときの制圧ダメージが上昇する。

この法則を考慮すると、戦闘時はいかにして1体の使い魔を倒すかということに結びつく。1体を倒せば戦闘で圧倒的有利になるのはもちろん、そのままゲートへ戻って次のパーティで出撃すれば、相手は3体なのに対して自分は4体で制圧できるため、制圧する速さで負けることがないのだ。ここで相手が3体のまま戦闘を挑んできたとしても、自分はHPが減っていない使い魔が4体居るので、返り討ちにしやすい。

また敵を倒す際に有効なのがスマッシュによる追加ダメージ。複攻撃の場合はカードを常に動かし続けるのが条件。単攻撃の場合は攻撃範囲を相手からいったんはずすとスマッシュ待機状態になり、その状態で素早くカードを回転させて攻撃範囲を敵に向ければ成功だ。




最初のうちは、敵パーティの端の1体を集中攻撃して、頭数を減らそう。1体倒したらゲートへ帰還して回復してもいいし、そのまま戦闘を続けてもよい。




単体攻撃のスマッシュ操作は、カードを素早く動かそう。はずす→範囲にとらえる、の操作を繰り返せば、あとは自動で攻撃するまで放置していい。

初級

戦局を左右する施設の封印

# 施設の重要性

**単純なぶつかり合いだけで試合が決まることはない。施設を有効に活用することと、相手がどの施設を狙うかを予測するのも重要。**



## サーチアイの封印

サーチアイを封印すると、ミニマップ上で相手に位置を気付かれずに行動が可能。接近するか施設やアルカナの制圧・封印をしない限り、相手に位置がばれないのだ。このため封印後は[アルカナ]スキル持ちのパーティをスムーズに進軍させられる。また封印をすると解除されるまで速度が上昇する。戦闘時以外はほぼ移動していると考えると、この効果は計り知れない。




[サーチ]のスキルを持つ使い魔でないと、封印や解除に多大な時間がかかる。封印された場合はゲートから出たときに封印を解除しよう。

## シールドの効果

アルカナストーンシールドを封印すると、アルカナ制圧時のダメージが約1.5倍上昇する。1本を制圧するのにかかる回転数が大きく減るため、かなり重要な施設だ。このため [シールド] スキルを持つ使い魔でなるべく早い段階で施設封印を狙う動きが多くなる。自軍に [シールド] スキルを持つ使い魔が居ない場合は迎撃を優先し、相手の[シールド] スキル持ちを優先して倒そう。




序盤にシールドを封印できるかどうかは戦局に大きく影響する。封印に向かうか迎撃に向かうかの選択を間違わないようにしよう。

中級

アルカナストーンは端が基本

# 制圧範囲上の攻防

**アルカナストーンの制圧と防衛は、ストーンの周りに描かれている制圧範囲が鍵を握る。その条件を知って効率のよい配置をしよう。**



## 制圧を開始する

アルカナストーンを制圧する場合、制圧範囲内に入る必要はなく、外周に沿ってパーティを配置すれば制圧を続けられる。制圧後に次の目標に移動する際は、進行方向の外周に並べておけば制圧終了から最短距離で移動ができるぞ。また自分の使い魔は相手使い魔に押されることがないため、やや間隔を開けて使い魔を配置しておけば制圧阻止されづらくなる。



相手が戦闘を仕掛けてきそうなら、使い魔同士の間隔を少し開けつつなるべく広く配置しよう。4体で制圧しつつ阻止されにくい。

## 制圧を阻止する

相手がアルカナストーンの制圧をしているとき、これを阻止するにはアルカナストーンの制圧範囲に触れればよい。つまり制圧時と同様、外周に触れているだけで相手に制圧されることはないのだ。相手がアルカナストーンの制圧をしに接近してきた場合、ゲートへ近い側の外周で迎撃すると、制圧を阻止しつつゲートへの距離も短縮できるわけだ。



この状況なら相手は制圧することができず、戦闘後のゲートへの距離も近い。カウンターを狙うときに覚えておきたい配置だ。

上級

制圧しながら制圧を阻止

# 中央ストーンの攻防

**両者のアルカナストーンが接近している中央アルカナストーンは、うまく使い魔を配置すれば大きなアドバンテージを取れるぞ。**



## ギリギリのラインに配置

アルカナストーンの制圧は、制圧範囲の外側に居ても触れるか触れないかぐらいのギリギリに居れば制圧可能なことは上記で述べたとおり。また制圧範囲に触れていれば相手の制圧を阻止できる。

中央のアルカナストーンを見てみると、ちょうど使い魔1体分のスペース分、ストーン同士が離れている。つまり、二つのアルカナストーンの中央に使い魔を置けば、敵のアルカナストーンを制圧しつつ、自分のアルカナストーンの制圧を阻止できるのだ。

開始直後に両者ともシールドを封印しに向かい、端のアルカナストーンを制圧したあと中央でぶつかりあう光景はよく見るが、このとき一方的に制圧をしながら戦闘をこなせば、戦闘終了後に大きな差が出る。うまくいけば中央を制圧しつつ自分のアルカナストーンは無傷という状況にすることもできるのだ。

もしも相手にこの状況を作られた場合は、すぐに自軍のアルカナストーンの制圧阻止へ向かうか別のアルカナストーンの制圧に向かおう。



中央へ到達した際、このプレイヤーの位置ならば敵のアルカナストーンを制圧しつつ自軍のアルカナストーンを防衛できるのだ。



ベストはこのような配置になる。これなら自軍のアルカナストーンを制圧しつつ、敵が制圧を阻止にくるところを邪魔しやすいぞ。

中級

## 次のパーティを予測 出撃位置とタイミング

**敵の状況を知っていれば、おのずと出撃時の効果的な動きが分かるはず。カウンターの警戒を最優先に、敵の戦力を予測しよう**



### 左右の揺さぶりに注意

両者ともにゲートへ帰還した場合、自分と相手の使い魔を思い出そう。相手に［アルカナ］スキル持ちの使い魔が居る場合、先に左右のゲートから出撃すると逆サイドから［アルカナ］スキル持ちを出されたときに、アルカナストーンの制圧をほとんど阻止できない。このため中央から出撃して相手の出方をうかがうのが迎撃の基本になる。

これは左右端付近で戦闘で勝った場合も同じ。戦闘後に端のアルカナストーンの制圧を重視すると、逆サイドのカウンターを迎撃できないので、すぐに中央のアルカナストーンへ向かって相手の出方を待つのが重要だ。

一方、事前の戦闘で強力な使い魔を倒していた場合、相手の次のパーティは戦闘力が低くなっている場合が多い。相手が左右から［アルカナ］スキル持ちの使い魔が居るパーティを出撃させてきたら、これを迎撃すればエクセレントを狙える。もしくは自分も［アルカナ］スキル持ちの周りを強力な使い魔で固めたパーティ出撃させ、戦闘になったときに競り勝つのもいい。



敵が［アルカナ］スキル持ちを出してくるなら、中央のアルカナストーンを目指しつつ迎撃。移動スピードが遅いと迎撃もシビアになる。



［アルカナ］スキル持ちの使い魔を警戒して、相手がゲート内で出撃を待っている場合は、すぐに出撃せずに自分もHPをすべて回復させよう。

中級

## アルカナストーン上へ導けるかどうか アルカナスキルの運用

**圧倒的な制圧力を誇る［アルカナ］スキル持ちの使い魔。制圧範囲に陣取れるかどうかの判断を、素早くするのが運用の第一歩になるぞ。**



### サーチアイを封印してから勝負

［アルカナ］スキル持ちは移動が遅いので、速度が上昇する特殊技を持つ使い魔と組んで出撃するのが有効だ。しかしこの場合、2体の戦闘力はかなり低くなってしまう。アルカナストーン上へ陣取れればその制圧力は魅力的だが、もしも相手が迎撃に来た場合、移動の遅さが影響してエクセレントを狙われたり、［アルカナ］スキル持ちのみが放置されてしまい、ゲートへの帰還が大幅に遅れてしまうことがある。

よって制圧範囲に陣取れないと判断した場合は、速度上昇の特殊技は逃走用に温存するのはもちろん、パーティをあまり敵陣に接近させないようにするのが重要になる。逆にサーチアイを封印した状態なら話は別。相手は自分の位置が分からないので、アルカナストーン上へ簡単に陣取ることが可能だ。

また相手の移動を制限する使い魔と組み合わせるのも有効。アルカナストーンから離れた位置に誘って移動を制限し、すかさず速度上昇を使えばアルカナストーン上へ陣取りやすい。



敵のアルカナストーン上へ陣取れなかった場合、速度の遅さのみが目立ってしまう。エクセレントを取られないように注意すること。



機甲の単一種族や【ドワーフ】、【マンドレイク】などは相手の弱点を突ける場合、最初から出撃させるのも一つの手。相手に戦闘を強制させやすい。

中級

上半分が主戦場

# プレイスクリーンの使い方

プレイスクリーンを満遍なく使うことで、移動や戦闘で臨機応変に対応できる。わずかな有利状況を積み重ねていくのが肝心。



## 戦闘時は上半分

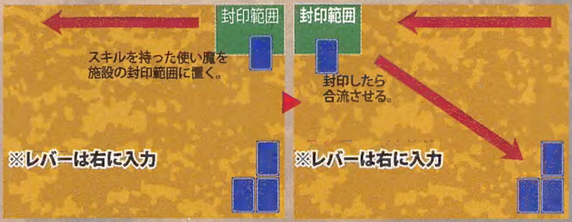
戦闘の際は、プレイスクリーンの上半分に使い魔を置くとよい。体力の減った使い魔を下半分へ下げれば攻撃を受けづらいからだ。退却するときはプレイスクリーンの一番下に生存させたい使い魔を置き、一番上で敵を食い止める囮役を動かそう。また生存させる使い魔が2体以上居る場合は、左右隅に置こう。たとえ追撃されても、どちらかを生存させやすい。

## 移動時も上半分

出撃する際は、カードを一番上に配置しておけば目標への最短距離になる。施設を封印する際、パーティはレバーで移動させつつ施設スキルを持つ使い魔のみを封印に向かわせるのも手。うまくカードを操作すれば、立ち止まることなく施設を封印できる。またパーティが分散したときに戦闘になりそうなら、パーティがまとまるのを待てば戦闘未参加の使い魔が減るぞ。

### 施設を封印するときの動かし方

左から右へ移動しつつ施設を封印する場合、右上に［サーチ］や［シールド］といった施設封印スキル持ちのカード配置して、右下に残りのカードを配置。レバー移動中も施設スキル持ちのカードを動かして、施設上に置いた状態にする。




中級

見極めが肝心

# エクセレントを狙う状況

エクセレントが必ずしも有利になるとは限らない。パーティの戦闘力の把握とカウンターを警戒しながら狙うのがポイントになる。



## 深追いは危険

エクセレントを取ると全アルカナゲージの約13%のダメージを与えられる。しかし戦闘を無傷で済ませられるわけではないため、相手の次のパーティのことを考えて狙うのが重要になる。

基本的にエクセレントを狙って相手ゲート近くまで深追いするのは危険だ。たとえエクセレントを取っても疲弊したパーティを回復させるために戻る間に、カウンターを受けて不利な状況になってしまう場合がある。このためエクセレントを狙う場合は、常にカウンターを考慮し、次のパーティとの戦闘を回復無しでこなせる状況で狙うとよい。そしてサクリファイスも視野に入れておくといいだろう。

なお相手が5枚デッキの場合は話は変わり、エクセレントを取れば相手の次のパーティ人数が三体になるため、深追いしてでもエクセレントを取る価値がある。

ちなみに、相手の1STパーティを撃破後、2NDパーティも速攻で撃破することができれば、相手の1STパーティは復活カウントの関係でしばらく出撃できないため、カウンターを受けない。




エクセレントを取ってもカウンターを受けていたらあまり有利にならない。とくに［アルカナ］スキル持ちが居るパーティにカウンターされると危険だ。




敵の1STパーティにエクセレントを取ったあと、サクリファイスを使いつつ2NDパーティを迎え撃つのが代表的な動きになる。

上級

序盤から意識することが重要

# エクセレントを狙う動き

**戦闘型のデッキの場合に狙っていきたいエクセレントだが、無闇に狙ってもなかなかうまくいかないことが多い。計画的に狙おう。**



## 特殊技で狙う

パーティの使い魔の速度が相手よりも上回っていない場合、逃げる相手にエクセレントを狙うと深追いすることになる。しかしこの場合、効果が低い。このためエクセレントを狙う場合は速度ダウンの特殊技か、弱点属性を突けるトラップを使うのが効果的。どちらも敵のパーティを半壊させたぐらいで使い、動けないor壊滅したところを一気に仕留めるといい。



速度ダウンの特殊技を使うとエクセレントを狙いやすい。失敗しても速度差を生かして有利な時間を作れるのがかなり大きい。

## 動きで狙う

前述の特殊技を持っていない場合は、パーティの動きでエクセレントを狙いやすくする工夫が必要。相手のパーティよりも戦力的に有利と判断した場合は、ゲートへの退路を塞ぐように横や上から戦闘を仕掛ければ、逃がさずに倒しやすい。戦闘中に左右から回り込んで撤退準備をしている使い魔から狙ったり、速度の速い使い魔から倒すことも意識しよう。



相手の前衛の撤退を阻止しつつ、逃げる使い魔から倒すとエクセレントを狙いやすい。回り込みを意識してカードを動かそう。

上級

相手の攻撃受けずに自分の攻撃を当てるには？

# 攻撃の仕方

**ちょっとした工夫で、相手の攻撃を受けずに、自分の攻撃を当てることができる。しかし、かなりの集中力を要するぞ。**



## 回避を考える

使い魔の攻撃は、その場に停止→攻撃準備モーション→攻撃ヒットという流れになっている。このため攻撃範囲にギリギリ入ってすぐに後退という動作をすると、敵の使い魔が攻撃のために停止したあと攻撃準備モーション中に攻撃範囲外へ逃げることが可能。実際には攻撃範囲外へ逃げるにはかなり早めの移動が必要なため、すべての攻撃を回避するのは難しいが、１体でも攻撃を避けられれば大きなアドバンテージになる。

特にこれは単攻撃で有効な戦術で、パーティを扇型に並べて攻撃範囲の先端がギリギリ当たるように前進と後退を繰り返すだけで、かなり被弾率が下がる。射程の短い複攻撃の場合は、攻撃を誘って回避してから一気に前進して射程に収めよう。また使い魔の横をかすめるような攻撃は横へ移動すれば回避ができる。戦闘開始時は前進と後退、乱戦中は横へ移動を心がけるとダメージを軽減しやすいぞ。レバーとカードと特殊技の操作が非常に忙しいので、集中力が必要になる。



扇状に並べて槍の穂先だけを当てたり引いたりする感じでもだいぶ違う。スマッシュ操作と併用するのが理想だが難度が高い。



射程の短い複攻撃は普通に突っ込むと必ず先制攻撃をくらう。回避したあと、もしくは壁役に攻撃を受けさせたあとに突っ込もう。

上級

リスクを知ったあとの動きが大切

# マップのリスクを考える

アルカナストーンが手前にあるので、攻めよりも守りのほうがリスクの低い本作。状況を判断して攻めるチャンスを見い出そう。



## 移動距離に注目しよう

自軍アルカナストーンの防衛、ゲートへ戻ってからカウンターを狙う、戦闘に劣勢なので撤退するなどのディフェンスを重視した場合、自軍ゲートから離れるほどリスクが高くなるのが分かるだろう。敵軍アルカナストーンよりも上へ進軍してリスクを背負うときは、相手よりも速度が速い場合や施設封印で有利を取れる場合、または相手の次パーティを迎撃可能な場合など、それなりの条件を満たしていないとカウンターの餌食になりやすいので注意。

両者ともにリスクを犯さずに行き詰まってしまった場合、状況を打破するには相手の移動速度をさせ有利な時間を作ったり、[アルカナ]スキルを持った使い魔を入れたパーティで敵を蹴散らす、サクリファイスでエクセレントを狙うなどが有効だ。

また敵が施設封印に来た場合、封印中に背後から迎撃してうまく阻止できれば、パーティの位置関係上相手はハイリスク、自分はローリスクの状況になるため、アドバンテージを取れることも覚えておこう。




当然、相手陣内に攻め込めばゲートに戻る時間が長くなるためにリスクは高くなる。いかにリスクを回避しながら戦うかが重要。



開始直後に相手がシールドを狙ってきた場合、わざと放置して封印中に上から迎撃するのも一つの手。そこで封印を阻止できれば、有利な状況になる。

ついに開催決定!

# 全国大会に向けて

2009年1月、品川で日本一の「紅蓮の戦士」が決定する。その予選は12月に入ってからスタート。今からデッキを作っても十分間に合うので、ぜひ参加してみてはいかが?

## 流行のデッキに変化はある?

『LoV』の公式大会が、ついに開催される(予選開催店舗や日程については本誌P107参照)。初の全国大会ということもあり、かなりの期待を集めているようだが、参加を予定している人だけでなく、すべてのプレイヤーが気になるのが、「どんなデッキが全国大会で使用されるのか?」だろう。9月24日に『神々への離反』へバージョンアップし、カードが追加され、デッキのバリエーションの幅が大幅に広がったからだ。

バージョンアップ前は「神族」が流行し、それを「魔種」が追いかけるといった感じだった。しかし、バージョンアップ後は「不死」が人気を集めている、という情報もある。果たして全国大会では、だれがどのようなデッキで栄冠をつかむのか? ぜひその目に焼き付けてほしい!




【バハムート】を中心に、圧倒的な火力で相手を葬り去る「魔種」デッキ。「不死」の台頭で苦しくなったか?




バランスのとれた使い魔が多い「神族」。バージョンアップ後も高い人気を誇る。大会でも人気を集めるか?

流行デッキに異変あり!?

# 種族別デッキ紹介

SAMPLE DECK INTRODUCTION

『神々への離反』で追加された使い魔カードを加えた、種族別の流行デッキを詳しく解説。使い魔レベルの影響が少なくなったので、これを機会に別種族デッキを試して乗り換えるのも悪くないぞ!




全国店舗での稼働スタートから約一カ月が経過した追加エクスパンション『神々への離反』。全般的な追加カードの傾向としては、各種族に不足していた要素が補てんされて、全体的なデッキ構築の幅が広がった印象。それだけにバランス重視のデッキタイプだと、対処し切れない種族が以前より顕著だと感じたプレイヤーも多いだろう。

有効な追加カードがほぼ見えた現環境では、これまで定番だった魔種と神族の2種族に加え、高機動&高火力を手にした不死対策が重要に。中でも罠持ちのコスト30【ブラムス】は、高価なレアリティに見合った能力を持った強カード。日毎にマッチ率も上がっているので、対不死を考慮に入れたデッキ調整も視野に入れておこう。

ここでは現在のプレイ環境で、一般的になった単一種族のデッキタイプを詳しく解説。これらをデッキ構成&調整の参考に、手持ちの資産でアレンジしてもらいたい。




【ブラムス】や【レザード・ヴァレス】などの新戦力が加入したことで、人気種族の仲間入りを果たした不死。メタゲームの筆頭は依然として魔種だが、不死も侮れない存在に成長。主要な種族に加わったと見て間違い無い。



使い魔レベルの調整によって、以前よりも別種族を始めやすくなった『神々への離反』。同じ種族を使い続けることも重要だが、別の種族を使って得られることも少なからずある。手持ち資産があれば、サブデッキの構築をオススメしたい。

## 超獣デッキ

超獣

戦闘を主体にしつつ、徐々にリードを奪う高速戦闘デッキ。【ケイロン】と【ハーピー】が勝利の鍵を握っている

### 迎撃主体でチャンスをものにする

【ヨルムンガンド】を軸に、雷属性を重視したデッキ。【ワーウルフ】の特殊技がたまるまでは、あまり好戦的にはならずに迎撃体勢で挑もう。初戦で相手を追い払いつつ帰還したあとは、【カトブレパス】と【ハーピー】で一気にシールドの封印へ向かうのが有効。【ケイロン】と【カトブレパス】の特殊技を多用して移動距離で有利な状況を何度も作り出し、エクセレントやアルカナストーン制圧を少しずつ狙うとよい。

ヨルムンガンド




カトブレパス







移動速度がアップする【カトブレパス】の特殊技を超獣に使うと、効果時間が長い。シールドの封印を目指して一気に進むのが吉。

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 101 | ヨルムンガンド | 30 | 3 | 435 | 80 | 55 | 雷・複 | 強化 | - |
| 007 | ワーウルフ | 15 | 4 | 385 | 65 | 30 | 撃 | 強化 | - |
| 003 | ケイロン | 20 | 3 | 470 | 45 | 35 | 撃・複 | 弱体 | - |
| 104 | カトブレパス | 15 | 3 | 445 | 60 | 25 | 雷 | 強化 | - |
| 103 | ハーピー | 10 | 3 | 350 | 55 | 35 | 闇 | 特殊 | シ |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア=[アルカナ]・サ=[サーチ]・シ=[シールド]・ゲ=[ゲート]と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2〜3体が2NDです。

攻撃属性的に不死がかなり苦手、魔種にもやや厳しい戦いが予想される。【ヨルムンガンド】を【グレンデル】にして不死対策にするか、【ケンタウロス】も投入して1STパーティに高コストを割くのもいい。いずれにしても全種族に満遍なく戦えるデッキは難しいため、流行に合わせよう。

# 亜人デッキ

【アルカナ】持ち【ドワーフ】の加入によって、戦略の幅も格段に広がった亜人。対魔種or対不死のいずれを取るか考えていこう。

## 基本通りのプレイングでOK

対不死の制圧【メフィスト】を主力に組んだ1STパーティであれば、よほど相性が悪くない限り初戦で押し負けないはず。2NDパーティへつなげるためにもゲートの封印を積極的に狙っていきたい。2NDパーティの【シャーマン】枠は、状況を見て【メフィスト】などに入れ替えても問題無し。とはいえ、あくまでも狙いは制圧なので、相手に妨害されるようなら無理しないこと。早めに【ドワーフ】を切り捨て、残りの使い魔を撤退させていきたい。

メフィスト



アサシン






シールド封印の奪い合いになってきたら投入したい【メフィスト】は人気カード。不死に対しても切り札となるがそれだけに死亡しないよう注意しておきたい

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 013 | メフィスト | 25 | 3 | 455 | 60 | 60 | 光 | 解除 | ゲ・サ |
| 017 | バーサーカー | 15 | 2 | 335 | 55 | 50 | 撃 | 強化 | ゲ・シ |
| 109 | アサシン | 10 | 3 | 425 | 40 | 25 | 闇 | 攻撃 | - |
| 020 | ゴブリンファイター | 10 | 3 | 390 | 35 | 35 | 撃 | 強化 | サ |
| 107 | シャーマン | 20 | 2 | 420 | 65 | 55 | 雷 | 強化 | サ |
| 110 | ドワーフ | 10 | 1 | 430 | 25 | 35 | 雷・複 | 弱体 | ア・ゲ |

※スキル欄では、ア=［アルカナ］・サ=［サーチ］・シ=［シールド］・ゲ=［ゲート］と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2〜3体が2NDです。

シールド狙いの戦闘タイプをベースに、【ドワーフ】を組み込んだ戦闘＋制圧型の6枚デッキ。対魔種における戦闘アドバンテージを優先する場合は、【シャーマン】→【トロール】の差し替えがオススメ。【ラース・ジャイアント】を入れる場合は、5枚デッキの方が運用しやすい。

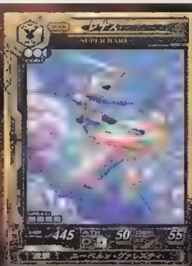
# 神族デッキ Part1

人気カードを使用してデッキを作るのも、一つの楽しみ方。強さもある程度求めると、弱点を付ける特殊技が有力。

## 光属性デッキ

【レナス】を活躍させるために【パワーズ】を投入し、あとは1STパーティの定番である【ペガサス】や移動系＋【アルカナ】持ちで構成。1STパーティはSPE4なので、相手を左右に振りながら逃げるのが目的。【ペガサス】の特殊技がたまるまで戦闘は控えよう。相手がこちらの動きを無視して制圧を狙いに来た場合は、戦闘時に【パワーズ】の弱点付与から一気にエクセレントを狙ったり、ゲートの封印を狙える。

レナス



パワーズ





特殊技が強力なので、1STパーティは時間が経過するほどに強くなっていく。特に【ペガサス】、【レナス】の特殊技は圧巻だ

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 111 | レナス | 25 | 4 | 445 | 50 | 55 | 光・複 | 攻撃 | ゲ |
| 026 | ペガサス | 20 | 4 | 480 | 45 | 55 | 撃 | 攻撃 | サ・ゲ |
| 028 | パワーズ | 15 | 4 | 360 | 50 | 50 | 光 | 弱体 | サ |
| 039 | アヌビス | 10 | 4 | 405 | 30 | 35 | 光 | 弱体 | - |
| 035 | ユニコーン | 10 | 3 | 415 | 35 | 30 | 雷 | 強化 | ゲ |
| 040 | セルケト | 10 | 1 | 415 | 30 | 35 | 雷 | 攻撃 | サ・ゲ・ア |

※スキル欄では、ア=［アルカナ］・サ=［サーチ］・シ=［シールド］・ゲ=［ゲート］と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2〜3体が2NDです。

序盤に戦闘で苦戦を強いられるのと、相手が［シールド］や［アルカナ］持ちを投入してくるとやりづらくなる。【レナス】が壁役としては脆いので【フレイ】に変えるのもアリ。ただしその場合、【パワーズ】と【ユニコーン】をまとめて【愛染明王】に変えるなどカードを入れ替えよう。

# 神族デッキ Part2

神族にしては異端だが、サーチアイをつぶして逃げながら戦闘を仕掛けるデッキ。相手を無力化して退散させれば勝ち。

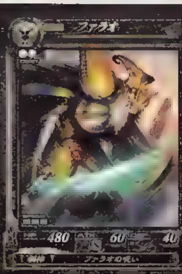
## 攻撃力を徹底的に削ぐ

【ファラオ】と【エルフ】、この2体の特殊技で、相手のキーカードの攻撃力を徹底的に削ぐのが目的。1体を倒して帰還を繰り返しつつ、【愛染明王】でサーチアイを封印し、【アヌビス】で移動距離で有利な状況を作りながら、じっくりアルカナストーンを制圧していこう。【ファラオ】を除いた4枚はSPE4なので、揺さぶりやすい。【朱雀】の後に【ファラオ】or【エルフ】を使うのと、しっかりキーカードを狙うのが腕の見せどころ。



特殊技のゲージがたまっていない序盤が問題だが、キーカードを無力化するのは強力。実質3体を相手にしているのと変わらない。

ファラオ



エルフ



| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 024 | 愛染明王 | 25 | 4 | 485 | 40 | 55 | 雷・複 | 妨害 | ゲ |
| 115 | ファラオ | 20 | 3 | 480 | 60 | 40 | 撃 | 弱体 | サ |
| 119 | エルフ | 15 | 4 | 490 | 40 | 30 | 雷 | 弱体 | ゲ |
| 027 | 朱雀 | 20 | 4 | 480 | 55 | 45 | 炎 | 特殊 | サ |
| 039 | アヌビス | 10 | 4 | 405 | 30 | 35 | 光 | 弱体 | - |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア=[アルカナ]・サ=[サーチ]・シ=[シールド]・ゲ=[ゲート]と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2~3体が2NDです。

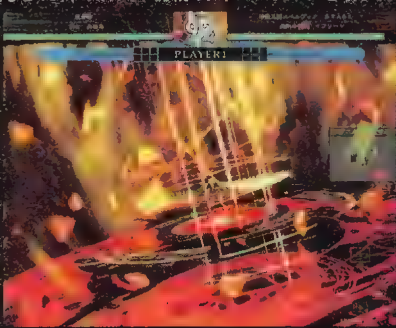
かなり極端なデッキ。【ファラオ】は【ペガサス】にした方が魔種へのけん制力が高い。【エルフ】は[シールド]持ちの【玄武】へ変えたり、超獣や亜人、罠へのけん制として【アポロン】にしてもいい。神族はコストごとの攻撃属性が似ているので、別種族から1枚投入するパターンもあり。

# 魔種デッキ Part1

従来の汎用タイプを追加された使い魔で再構築。高コストが主体のデッキに対し、どう立ち回るか考えながらプレイしていこう!

## 柔軟性を生かした立ち回り

バランスの取れた複数&範囲攻撃と、魔種らしい特徴を生かした汎用デッキ。基本方針としては【メデューサ】枠を弱点に合わせて2NDの使い魔と入れ替え、初戦で五分以上の状況からサーチアイの封印が理想的な展開だ。対超獣or亜人であれば、【ベルゼバブ】→【マンティコア】といった思い切った編成もあり。以降は【マンドレイク】を出すタイミングを計りつつ、相手の制圧行動を積極的に妨害。対不死なら1STに入れて、初戦のアドバンテージを取ろう。



対戦デッキの種族に応じて、パーティ組み替えやサクリファイス対象を選択できるのは大きな強み。【サキュバス】&【マンティコア】の2枚看板を効率よく使おう。

ベルゼバブ



メデューサ



| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 057 | サキュバス | 10 | 3 | 340 | 55 | 25 | 雷 | 強化 | サ |
| 090 | ベルゼバブ | 25 | 3 | 435 | 65 | 40 | 闇・複 | 弱体 | - |
| 130 | メデューサ | 10 | 4 | 370 | 65 | 25 | 炎・複 | 攻撃 | - |
| 053 | オーガ | 20 | 3 | 395 | 55 | 40 | 雷・複 | 強化 | - |
| 058 | マンドレイク | 15 | 1 | 360 | 65 | 35 | 光 | 攻撃 | ア・ゲ |
| 124 | マンティコア | 10 | 3 | 380 | 55 | 25 | 光 | 強化 | シ |

※スキル欄では、ア=[アルカナ]・サ=[サーチ]・シ=[シールド]・ゲ=[ゲート]と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2~3体が2NDです。

定番の制圧ユニットを組み込んだ戦闘+制圧タイプの6枚デッキ。機動性を重視するのであれば、戦闘重視の【オーガ】を【オルトロス】と差し替えるのが定番。【バハムート】を軸にする場合は、一緒に【マンティコア】を【ヒッポグリフ】に置き換えることで汎用性をアップさせよう。

# 魔種デッキ Part2

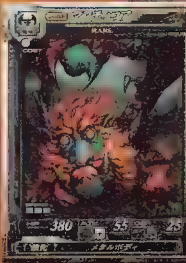
お手軽なスマッシュ操作と、弱点狙いのサクリファイスで真価を発揮。圧倒的な火力をもって、対戦相手を圧倒していくべし!?

## 高コストを盾に戦線を維持

対戦アリーナ[illegible]に向っていくなら【サキュバス】+【マンティコア】でも初[illegible]アルカナ[illegible]奪取可能。その足でシールドを封印した後は、[illegible]相手を妨害しながら中盤までにリードを広げる。それ以外の種族に対しては、コスト25+【オーガ】+【サキュバス】が1ST編成の基本。とはいえ、どこかでシールドを[illegible]しないと中盤以降でひっくり返されやすい。相手のリーダー編成を先読みし、できるだけ封印状態を[illegible]していくこと。




状況次第ではコスト25×2の同時出[illegible]方を控えに回した常時入れ替えが基本。「シールド」持ちの【マンティコア】で[illegible]的に優位な状況を作ろう



マンティコア



レオナール

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 041 | バハムート | 25 | 3 | 410 | 70 | 40 | 炎・複 | 攻撃 | - |
| 057 | サキュバス | 10 | 3 | 340 | 55 | 25 | 雷 | 強化 | サ |
| 124 | マンティコア | 10 | 3 | 380 | 55 | 25 | 光 | 強化 | シ |
| 053 | オーガ | 20 | 3 | 395 | 55 | 40 | 雷・複 | 強化 | - |
| 122 | レオナール | 25 | 3 | 440 | 60 | 50 | 闇・複 | 罠 | - |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア=[アルカナ]・サ=[サーチ]・シ=[シールド]・ゲ=[ゲート]と表記しています。

コスト25の使い魔2体を主力に据えて、【オーガ】と[シールド]持ちを組み込んだ複数攻撃に特化した5枚デッキ。[illegible]を重視するのであれば、【バハムート】&【マンティコア】→【木霊】&【メデューサ】の差し替えがベター。これで機動力を犠牲にし、戦闘力を維持していける。

# 海種デッキ Part1

【オケアノス】をどこまで活用できるかがポイントになる戦闘デッキ。シールド破壊までの[illegible]を我慢して、そこからばん回していこう。

## 序盤が肝心

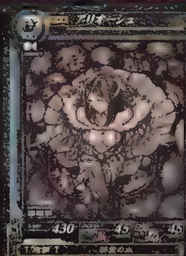
【オケアノス】の特殊技で【テティス】を強化し、壁役と攻撃役を任せるのが基本パターン。序盤は特殊技ゲージがたまるまでなるべく戦闘を回避しつつ、シールド封印を狙おう。戦闘時は【テティス】と主人公でしのげないようなら、いったん引いて回復するのが重要だ。【みずち】の特殊技を使用した後は、再びゲージがたまるまで逃げながら制圧を狙う。相手パーティが弱いときに【テティス】と【みずち】、サクリファイスで[illegible]勝負をかけよう。



【オケアノス】の特殊技で【テティス】を前面に出し、【みずち】が後方で[illegible]配置が基本。【テティス】の体力が減ったら[illegible]



テティス



アリオーシュ

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 132 | テティス | 30 | 4 | 480 | 50 | 70 | 撃・複 | 強化 | - |
| 070 | みずち | 20 | 4 | 455 | 55 | 50 | 闇 | 回復 | ゲ |
| 133 | オケアノス | 15 | 3 | 460 | 35 | 45 | 光 | 強化 | シ |
| 063 | マカラ | 10 | 3 | 405 | 35 | 30 | 闇・複 | 弱体 | - |
| 135 | アリオーシュ | 15 | 3 | 430 | 45 | 45 | 炎 | 攻撃 | サ |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア=[アルカナ]・サ=[サーチ]・シ=[シールド]・ゲ=[ゲート]と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2~3体が2NDです。

戦闘に特化したわけでもなく、施設封印も弱目なので相手種族を限定して対策カードを入れる方がお勧め。【アリオーシュ】を【アクアライダー】に変えて魔種対策を練るのが候補。また【オケアノス】を【ニクサー】にすればSPE4のパーティにできるので逃げながらの戦いが楽になる。

# 海種デッキ Part2

戦闘寄りの6枚デッキ。パワーは無いが不死には圧倒的な強さを誇る。施設封印をして優位に立てれば、勝機は十分にある

## スライムを基点にする

海種はSPE4でかく乱する戦法が有効だが、あえて戦闘寄りにして光属性を多めにした。【スライム】の弱点付与が鍵を握り、常に1体を集中していくかたちになる。【スライム】→【マーメイド】のコンボが決まれば、相手のキーカードに大ダメージを与えられるので、主人公も光属性にしてオーバーキルで瞬殺を狙うのも手だ。逆に【スライム】が居ないと戦闘力がかなり低いため、【スライム】は弱点付与後は生存重視で動かそう。

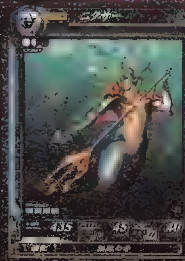


スライムで光弱点を付ければ、キーカードでもすぐに倒せる。後ろへ下がられると攻撃を当てにくいので、単体系の攻撃特殊技やオーバーキルを当てるのがベストだ

オケアノス



ニクサー



| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 065 | アルビオン | 25 | 3 | 480 | 60 | 60 | 光 | 解除 | シ |
| 073 | ニクサー | 15 | 4 | 435 | 45 | 40 | 闇 | 強化 | ゲ |
| 074 | スライム | 10 | 2 | 430 | 30 | 30 | 光・複 | 弱体 | ゲ |
| 068 | アクアライダー | 15 | 4 | 485 | 45 | 30 | 撃 | 攻撃 | サ |
| 133 | オケアノス | 15 | 3 | 460 | 35 | 45 | 光 | 強化 | シ |
| 071 | マーメイド | 10 | 3 | 440 | 30 | 30 | 光 | 攻撃 | サ |

※スキル欄では、ア=【アルカナ】・サ=【サーチ】・シ=【シールド】・ゲ=【ゲート】と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2～3体が2NDです。

改善の余地は多いが、海種単一にすると万能なデッキは作りづらい。【わだつみ】をメインにする場合は【オケアノス】を【マカラ】にすれば【わだつみ】、【ニクサー】、【アクアライダー】というSPE4の定番の構成になる。他種族から炎属性の優秀なカードを登用するのが得策だ。

# 機甲デッキ

優良コモン【リゲル】の加入で、突如注目を集める重制圧タイプ。天敵の魔種【オーガ】をいかにさばくかが勝率を上げるポイントだ。

## 足の遅さは制圧速度でカバー

【アルタイル】のカード枠は、対戦相手に応じて2NDの使い魔と入れ替え。【ベガ】の温存を視野に入れた場合、プレイヤー装備をSPE4に調整するのがベター。最低でも特殊技ゲージがたまった【リゲル】とプレイヤーが迅速に撤退できる状況を作っておいた方が無難だ。【アルカナ】持ちに関しては、いずれかを交互に出撃させ続けるのが基本。態勢が決した状況であれば、SPE2のパーティで迅速な攻勢に出られることも視野に入れて組み替えよう。

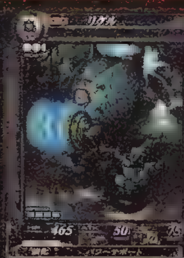


【サーチ】持ち&ATK強化のコスト25と頼れる【リゲル】。【ベガ】との同時投入の火力は驚異的だが、特殊技の回転効率が悪いので【アルタイル】をフル活用したい。

ペテルギウス



リゲル



| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 078 | アルタイル | 10 | 1 | 280 | 35 | 55 | 闇・複 | 強化 | ア・ゲ |
| 079 | ベガ | 30 | 2 | 455 | 50 | 75 | 炎・複 | 罠 | - |
| 139 | リゲル | 25 | 4 | 465 | 50 | 75 | 闇・複 | 強化 | サ |
| 076 | デネブ | 10 | 1 | 365 | 30 | 45 | 撃 | 弱体 | ア・ゲ |
| 077 | スピカ | 15 | 2 | 365 | 30 | 65 | 光・複 | 強化 | ゲ |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア=【アルカナ】・サ=【サーチ】・シ=【シールド】・ゲ=【ゲート】と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2～3体が2NDです。

機甲の定番カードを主軸として、【リゲル】のATK強化を組み込んだ制圧特化タイプの5枚編成のサンプルデッキ。神族に振り回されることは減ったが、戦闘で魔種に押されがちなのは相変わらず。撃無敵の【スピカ】&撃属性の武器は、常に手放せない存在であることを忘れずに。

# 不死デッキ Part1

5枚中4枚が光っている、まさにセレブデッキ。全種族にしっかり対応できるため、このバージョンにおいてかなり強力なデッキの一つだ。

## トラップとSPEED3を生かす

相手種族によって1STパーティは変わるが、【リッチ】や【重装暗黒騎士】でシールドを削ってから制圧していくのが基本方針。【重装暗黒騎士】以外はSPEED3なので他種族にスピード負けしづらいのが強み。そして【ダンピール】を絡めた戦闘は他種族に負けづらい。いったんリードを奪ったら【ブラムス】と【重装暗黒騎士】の二つの罠を盾にして守るのも強力。弱点を突かなくても二つの罠がそろえば大ダメージを与える。



【ブラムス】を組み込んだ、人気の高いデッキ。デッキ自体のパワーが相当高く、どの種族に対しても五分以上に戦えるのが強み。



ブラムス

レザード・ヴァレス

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 142 | ブラムス | 30 | 3 | 480 | 50 | 70 | 撃・複 | 罠 | - |
| 144 | 重装暗黒騎士 | 20 | 2 | 405 | 50 | 75 | 雷 | 罠 | シ・ゲ |
| 086 | ダンピール | 15 | 3 | 435 | 25 | 60 | 炎 | 強化 | サ |
| 094 | リッチ | 15 | 3 | 385 | 35 | 60 | 闇 | 弱体 | シ |
| 145 | レザード・ヴァレス | 10 | 3 | 410 | 35 | 35 | 炎 | 攻撃 | サ・ゲ |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア＝[アルカナ]・サ＝[サーチ]・シ＝[シールド]・ゲ＝[ゲート]と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2〜3体が2NDです。

全種族の弱点を突く場合、[illegible]性がやや弱い。【リッチ】は【ゾンビードッグ】にしてもいい。【重装暗黒騎士】で海種と【[illegible]】に対応できるが、この枠は【ネクロマンサー】にしてSPEEDに統一するのも手。難点は、ほとんどのカードが入手しづらいところ。代用カードを考慮してみよう。

# 不死デッキ Part2

守勢で戦いながら中盤以降に巻き返すデッキ。【ドラゴンゾンビ】を生存させてうまくシールドを封印できれば、勝機が見いだせるはず。

## 時間稼ぎの戦闘

【スケルトンアーチャー】と【ダンピール】で攻撃力をアップすれば、不死の弱点であるATKを大幅に強化できる。また時間がたつほど【ドラゴンゾンビ】でのシールド封印を狙っていけるため、特殊技がたまるまではなるべく戦闘を避けたいところ。【マミー】で弱点を付与すれば戦闘が有利になるため、1STパーティに投入するのも手だ。また相手と同時にサクリファイスを使用したときに弱点を付与すれば、どの種族にも対抗できる。




【ドラゴンゾンビ】は2NDパーティに入れてもいい。その場合は、出撃と同時に[illegible]というパターンが有効だ。



ドラゴンゾンビ

マミー

| NO | カード名 | CT | SP | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 特殊技 | スキル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 141 | ドラゴンゾンビ | 25 | 2 | 460 | 40 | 60 | 闇・複 | 妨害 | - |
| 146 | スケルトンアーチャー | 25 | 2 | 435 | 55 | 80 | 撃 | 強化 | ゲ |
| 086 | ダンピール | 15 | 3 | 435 | 25 | 60 | 炎 | 強化 | サ |
| 150 | マミー | 15 | 1 | 475 | 35 | 40 | 闇 | 弱体 | ア・シ・ゲ |
| 145 | レザード・ヴァレス | 10 | 3 | 410 | 35 | 35 | 炎 | 攻撃 | サ・ゲ |
| - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

※スキル欄では、ア＝[アルカナ]・サ＝[サーチ]・シ＝[シールド]・ゲ＝[ゲート]と表記しています。
※パーティは、上3体が1ST、下2〜3体が2NDです。

攻撃属性的に雷が居ないのが問題。【ドラゴンゾンビ】と【マミー】を並列させるとほかが厳しくなる。【マミー】を生かすなら主人公を闇の単体オーバーキルにしよう。【ドラゴンゾンビ】はパワー負けしやすい。かといって倒されるとシールドが封印できないため、扱いが難しい。

全カードを一挙に掲載

# カードリスト

CARD LIST

「神々への離反」にバージョンがアップしたことに伴い、カードの総枚数が一気に増えた。ここでは、そのすべてのデータを一挙に紹介していく。なお、スキル欄の「サ」はサーチ、「シ」はシールド、「ゲ」はゲート、「ア」はアルカナを表している。



| 種族 | No. | 名前 | CT | SPE | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 弱点 | スキル | 特殊技名 | 種類 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | グレンデル | 30 | 4 | 450 | 100 | 50 | 光 | 炎 | - | ホーリー・レイ | 罠 | マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は180。 |
| | 2 | ニーズヘッグ | 25 | 2 | 435 | 60 | 45 | 光 | 炎 | - | 終末の咆哮 | 妨害 | 敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量(90%)増加させる。 |
| | 3 | ケイロン | 20 | 3 | 470 | 45 | 35 | 撃 | 炎 | - | プレッシャースタンプ | 弱体 | 範囲内の敵すべての移動速度を下げる(SPE−70%)。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 4 | ワータイガー | 20 | 4 | 355 | 80 | 45 | 撃 | 炎 | - | ビーストチャージ | 強化 | 自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。ATK+30、効果時間は15秒。 |
| | 5 | セイレーン | 20 | 3 | 330 | 80 | 50 | 撃 | 炎 | サ | ストームトラップ | 罠 | マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は220。 |
| | 6 | イエティ | 15 | 3 | 410 | 65 | 25 | 撃 | 炎 | サ | 絶対零度 | 攻撃 | 範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 7 | ワーウルフ | 15 | 4 | 385 | 65 | 30 | 撃 | 炎 | - | フルムーンレイジ | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。ATK+20、効果時間は6秒。(範囲内の種族が超獣の場合、ATK+40) |
| | 8 | レオントケンタウロス | 15 | 3 | 435 | 55 | 30 | 撃 | 炎 | - | 襲撃の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)、撃弱点を付加する。 |
| | 9 | ケァール | 10 | 4 | 365 | 50 | 25 | 雷 | 炎 | サ | ブラスター | 攻撃 | 範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 10 | ヴォーパルバニー | 10 | 4 | 340 | 50 | 30 | 光 | 炎 | サ・ゲ | フラッシュストライク | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 11 | コカトリス | 10 | 3 | 315 | 50 | 35 | 闇 | 炎 | サ | 石化ガス | 妨害 | 範囲内に敵が1体でも居る場合は、敵のレバー移動を禁止する。(かけられた場合はレバガチャで復帰する)効果時間は10秒。 |
| | 12 | ラース・ジャイアント | 30 | 2 | 480 | 50 | 70 | 撃 | 炎 | - | たくらみの破壊 | 解除 | 一定時間(30秒)、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。 |
| | 13 | メフィスト | 25 | 3 | 455 | 65 | 60 | 光 | 炎 | サ・ゲ | リペアシールド | 解除 | 封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。 |
| | 14 | ゴブリンアーチャー | 15 | 2 | 435 | 40 | 45 | 撃 | 炎 | サ・ゲ | 怪弦音 | 弱体 | 範囲内の敵使い魔すべての特殊技ゲージを、一定量(50%)減少させる。 |
| | 15 | ウィッチ | 10 | 2 | 415 | 40 | 25 | 闇 | 炎 | サ・シ | 魔女の秘薬 | 強化 | 自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。DEF+40、効果時間は10秒。 |
| | 16 | トロール | 20 | 2 | 470 | 40 | 40 | 撃 | 炎 | シ・ゲ | パワークラッシュ | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 17 | バーサーカー | 15 | 2 | 335 | 55 | 50 | 撃 | 炎 | サ・ゲ | バーサーク | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。ATK+20、効果時間は6秒。(範囲内の種族が亜人の場合、ATK+40) |
| | 18 | オークオラクル | 15 | 3 | 460 | 45 | 35 | 光 | 炎 | サ・ゲ | クリスタルブレイク | 特殊 | アルカナストーンゲージを一定量(5%)減らす。 |
| | 19 | オーク | 10 | 2 | 390 | 40 | 30 | 雷 | 炎 | シ・ゲ | 雷雲招来 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 20 | ゴブリンファイター | 10 | 3 | 390 | 35 | 35 | 撃 | 炎 | サ | 狂走陣 | 強化 | 範囲内の味方すべての移動速度を一定時間(6秒)上げる。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 21 | オーディン | 30 | 4 | 500 | 75 | 65 | 雷 | 闇 | ゲ | 斬鉄剣 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 22 | セラフ | 20 | 3 | 455 | 50 | 55 | 光 | 闇 | サ | 白昼夢 | 妨害 | 範囲内に敵が1体でも居る場合は、敵のレバー操作を逆転する。 |
| | 23 | ヴァーチューズ | 20 | 4 | 455 | 45 | 60 | 光 | 闇 | ゲ | 戒めの光 | 弱体 | 範囲内の敵使い魔すべての特殊技を一定時間(5秒)、使用禁止にする。 |
| | 24 | 愛染明王 | 25 | 4 | 485 | 40 | 55 | 雷 | 闇 | ゲ | 天明封印 | 妨害 | 敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量(90%)増加させる。 |
| | 25 | ゼウス | 30 | 4 | 500 | 70 | 70 | 雷 | 闇 | ゲ | サンダーストーム | 罠 | マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は180。 |
| | 26 | ペガサス | 20 | 4 | 480 | 45 | 55 | 撃 | 闇 | サ・ゲ | ヘビースタンプ | 攻撃 | 範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 27 | 朱雀 | 20 | 4 | 480 | 55 | 45 | 炎 | 闇 | サ | 明鏡止水 | 特殊 | 範囲内の敵すべてにかかっている、特殊技の効果を消す。 |
| | 28 | パワーズ | 15 | 4 | 360 | 50 | 50 | 光 | 闇 | サ | 裁きの烙印 | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)、光弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 29 | やまたのおろち | 25 | 3 | 485 | 55 | 40 | 炎 | 闇 | - | 真紅の魔眼 | 弱体 | 範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。ATK−40%、効果時間は6秒。 |
| | 30 | フェニックス | 15 | 4 | 410 | 50 | 40 | 炎 | 闇 | サ・ゲ | 再生のはばたき | 回復 | 範囲内の味方すべてのHPを回復する。HP+100。(範囲内の種族が神族の場合、HP+150)ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 31 | アルヒアンゲロス | 10 | 3 | 440 | 25 | 35 | 光 | 闇 | ゲ | 堕落の抱擁 | 弱体 | 範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。DEF−50%、効果時間は15秒。 |
| | 32 | 玄武 | 15 | 2 | 400 | 50 | 30 | 撃 | 闇 | シ | 龍脈覚醒 | 罠 | マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は260。 |

| 種族 | No. | 名前 | CT | SPE | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 弱点 | スキル | 特殊技名 | 種類 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 神族 | 33 | ガネーシャ | 20 | 4 | 480 | 40 | 60 | 光 | 闇 | サ | 空間転送 | 移動 | 自身をゲートに戻す。 |
| | 34 | 麒麟 | 15 | 4 | 485 | 40 | 35 | 雷 | 闇 | ゲ | 絶対障壁 | 強化 | 自身がすべての攻撃属性に対して、一定時間(5秒)無敵になる。 |
| | 35 | ユニコーン | 10 | 3 | 415 | 35 | 30 | 雷 | 闇 | ゲ | 駿足のいななき | 強化 | 範囲内の味方すべての移動速度を一定時間上げる。SPE+35%、効果時間は6秒。 |
| | 36 | スフィンクス | 20 | 2 | 445 | 50 | 35 | 撃 | 闇 | サ | アルカナ・ダウン | 特殊 | アルカナストーンゲージを一定量(5%)減らす。 |
| | 37 | ハヌマーン | 10 | 4 | 465 | 30 | 25 | 炎 | 闇 | ゲ | アグニの秘術 | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)、炎弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 38 | エンジェル | 10 | 3 | 440 | 35 | 25 | 光 | 闇 | ゲ | 天使の加護 | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。DEF+10、効果時間は6秒。(範囲内の種族が神族の場合DEF+30) |
| | 39 | アヌビス | 10 | 4 | 405 | 30 | 35 | 光 | 闇 | - | 重力増強 | 弱体 | 範囲内の敵すべての移動速度を下げる。SPE−70%、効果時間は7秒。 |
| | 40 | セルケト | 10 | 1 | 415 | 30 | 35 | 雷 | 闇 | サ・ゲ・ア | サンダーブレイク | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| 魔種 | 41 | バハムート | 25 | 3 | 410 | 70 | 40 | 炎 | 撃 | - | メガフレア | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 42 | ギガス | 30 | 3 | 500 | 90 | 50 | 闇 | 撃 | サ・ゲ | 強制開門 | 解除 | 封印された味方のゲートのどれか一つを修復する。 |
| | 43 | 酒呑童子 | 30 | 3 | 475 | 85 | 60 | 炎 | 撃 | サ・ゲ | 百薬の長 | 特殊 | 味方の復活時間20秒を減らす。 |
| | 44 | オルトロス | 20 | 2 | 395 | 50 | 45 | 雷 | 撃 | - | ハンターダッシュ | 強化 | 範囲内の味方すべての移動速度を一定時間上げる。SPE+35%、効果時間は6秒。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 45 | ディアボロス | 25 | 3 | 430 | 90 | 40 | 雷 | 撃 | シ | 潜在能力 | 強化 | 自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。ATK+40、効果時間は15秒。 |
| | 46 | ワイバーン | 25 | 3 | 380 | 80 | 60 | 炎 | 撃 | - | プロテクトウォール | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。DEF+10、効果時間は6秒。(範囲内の種族が魔種の場合、DEF+30) |
| | 47 | イフリート | 20 | 3 | 380 | 85 | 35 | 炎 | 撃 | - | 地獄の業火 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 48 | 木霊 | 25 | 2 | 480 | 80 | 40 | 光 | 撃 | シ・ゲ | 爆裂閃光花 | 罠 | マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1) 攻撃力は260。 |
| | 49 | ケルベロス | 15 | 3 | 410 | 60 | 30 | 炎 | 撃 | サ・ゲ | 獄炎の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵1体に一定時間(15秒)、炎弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 50 | ガーゴイル | 20 | 3 | 380 | 75 | 45 | 闇 | 撃 | サ | ストーンブラスト | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 51 | グリフォン | 15 | 3 | 310 | 65 | 45 | 光 | 撃 | サ | ウィンドウォール | 強化 | 範囲内の味方すべてが撃属性の攻撃に対して、一定時間(5秒)無敵になる。 |
| | 52 | キメラ | 20 | 3 | 430 | 70 | 40 | 炎 | 撃 | サ | 心技封印 | 弱体 | 敵プレイヤーキャラクターの必殺技を一定時間(10秒)、使用禁止にする。 |
| | 53 | オーガ | 20 | 3 | 395 | 55 | 40 | 雷 | 撃 | - | 血の契約 | 強化 | フィールド内に居る敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間(15秒)上がる。 |
| | 54 | バジリスク | 15 | 2 | 460 | 50 | 30 | 闇 | 撃 | シ・ゲ | 闇の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵1体に一定時間(15秒)、闇弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 55 | ガルーダ | 20 | 4 | 495 | 50 | 25 | 光 | 撃 | - | ホールドフェザー | 弱体 | 範囲内の敵使い魔すべての特殊技を一定時間(5秒)、使用禁止にする。 |
| | 56 | インキュバス | 10 | 2 | 390 | 45 | 25 | 雷 | 撃 | サ・ゲ | 痛雷の悪夢 | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)、雷弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 57 | サキュバス | 10 | 3 | 340 | 55 | 25 | 雷 | 撃 | サ | エキサイトキッス | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。ATK+20、効果時間は6秒。(範囲内の種族が魔種の場合、ATK+40) |
| | 58 | マンドレイク | 15 | 1 | 360 | 65 | 35 | 光 | 撃 | シ・ゲ・ア | 球根爆弾 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 59 | グレムリン | 10 | 3 | 290 | 55 | 35 | 闇 | 撃 | シ | 小悪魔のダンス | 強化 | 範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量(20%)増加する。 |
| | 60 | ベルゼバブ | 25 | 3 | 435 | 65 | 40 | 闇 | 撃 | - | 堕落への誘い | 弱体 | 範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。DEF−50%、効果時間は15秒。 |
| 海種 | 61 | わだつみ | 30 | 4 | 500 | 65 | 75 | 光 | 雷 | サ・ゲ | テレポートチェンジ | 特殊 | ゲート内に居るキャラクターと自身を入れ替える。 |
| | 62 | リヴァイアサン | 30 | 2 | 455 | 60 | 65 | 闇 | 雷 | - | 大海嘯 | 妨害 | 敵のゲートどれか一つの封印ゲージを、一定量(90%)増加させる。 |
| | 63 | マカラ | 10 | 3 | 405 | 35 | 30 | 闇 | 雷 | - | 軟化粘液 | 弱体 | 範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。DEF−25%、効果時間は6秒。 |
| | 64 | クラーケン | 25 | 2 | 455 | 75 | 50 | 撃 | 雷 | サ | 脱力粘液 | 弱体 | 範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。ATK−40%、効果時間は6秒。 |
| | 65 | アルビオン | 25 | 3 | 480 | 60 | 60 | 光 | 雷 | シ | サーチアイ再生 | 解除 | 封印された味方のサーチアイを修復する。 |
| | 66 | トリトン | 20 | 2 | 505 | 50 | 45 | 光 | 雷 | サ | 突撃号令 | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。ATK+20、効果時間は6秒。(範囲内の種族が海種の場合、ATK+40) |
| | 67 | シー・パンサー | 15 | 3 | 460 | 40 | 40 | 炎 | 雷 | ゲ | 鋼のうろこ | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。DEF+10、効果時間は6秒。(範囲内の種族が海種の場合、DEF+30) |
| | 68 | アクアライダー | 15 | 4 | 485 | 45 | 30 | 撃 | 雷 | サ | アクアストーム | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 69 | ニクシー | 10 | 3 | 465 | 30 | 25 | 炎 | 雷 | サ・ゲ | メンタルチャージ | 強化 | 範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量(20%)増加する。 |
| | 70 | みずち | 20 | 4 | 455 | 55 | 50 | 闇 | 雷 | ゲ | 生命の水 | 回復 | 範囲内の味方すべてのHPを回復する。HP+100。(範囲内の種族が海種の場合、HP+150)ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 71 | マーメイド | 10 | 3 | 440 | 30 | 30 | 光 | 雷 | サ | 深海の光明 | 攻撃 | 範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 72 | キラーフィッシュ | 10 | 3 | 365 | 40 | 35 | 撃 | 雷 | ゲ | 追撃の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵1体に一定時間(15秒)、撃弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |

| 種族 | No. | 名前 | CT | SPE | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 弱点 | スキル | 特殊技名 | 種類 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 海種 | 73 | ニクサー | 15 | 4 | 435 | 45 | 40 | 闇 | 雷 | ゲ | 無敵の矛 | 強化 | 範囲内の味方1体がすべての攻撃属性に対して、一定時間(5秒)無敵になる。 |
| | 74 | スライム | 10 | 2 | 430 | 30 | 30 | 光 | 雷 | ゲ | 感光汚泥 | 弱体 | 範囲内の敵1体に一定時間(15秒)、光弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| 機甲 | 75 | フォーマルハウト | 20 | 3 | 520 | 30 | 40 | 炎 | 雷 | - | ナパームトラップ | 罠 | マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は220。 |
| | 76 | デネブ | 10 | 1 | 365 | 30 | 45 | 撃 | 雷 | シ・ゲ・ア | デビリティ | 弱体 | 範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。DEF－50%、効果時間は15秒。 |
| | 77 | スピカ | 15 | 2 | 300 | 35 | 65 | 光 | 雷 | ゲ | 耐電装甲 | 強化 | 範囲内の味方すべてが雷属性の攻撃に対して、一定時間(5秒)無敵になる。 |
| | 78 | アルタイル | 10 | 1 | 280 | 35 | 55 | 闇 | 雷 | ゲ・ア | エネルギーチャージ | 強化 | 範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量(20%)増加する。 |
| | 79 | ベガ | 30 | 2 | 455 | 50 | 75 | 炎 | 雷 | - | メルトダウン | 罠 | マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は260。 |
| | 80 | ポルックス | 15 | 1 | 485 | 25 | 50 | 光 | 雷 | サ・ゲ・ア | ウェポン・ブレイク | 弱体 | 範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。ATK－40%、効果時間は6秒。 |
| 不死 | 81 | ヴァンパイアロード | 30 | 2 | 525 | 55 | 80 | 炎 | 光 | シ・ゲ | インビジブル | 特殊 | 範囲内の味方すべてが一定時間、透明になる。ただし、移動行動以外をした場合、透明が解ける。 |
| | 82 | デュラハン・ランサー | 20 | 2 | 445 | 30 | 55 | 闇 | 光 | サ | 冥界呪縛 | 罠 | マップにパーティ移動速度低下のトラップを仕掛ける。(トラップをセット後、一定時間を待ち、トラップ範囲内に敵が入ることにより自動で発動)ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 83 | スカルドラゴン | 30 | 2 | 530 | 40 | 70 | 闇 | 光 | - | 看破の魔眼 | 解除 | 一定時間(30秒)、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。 |
| | 84 | ヴァンパイア | 20 | 2 | 430 | 35 | 75 | 闇 | 光 | シ・ゲ | ブラッドエナジー | 強化 | 自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。ATK＋40、効果時間は15秒。 |
| | 85 | ファントム | 25 | 3 | 460 | 35 | 65 | 炎 | 光 | - | 漆黒の壁 | 強化 | 範囲内の味方すべてが光属性の攻撃に対して、一定時間(5秒)無敵になる。 |
| | 86 | ダンピール | 15 | 3 | 435 | 25 | 60 | 炎 | 光 | サ | 暗黒の力 | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。ATK＋20、効果時間は6秒。(範囲内の種族が不死の場合、ATK＋40) |
| | 87 | ネクロマンサー | 20 | 3 | 420 | 35 | 55 | 雷 | 光 | シ・ゲ | 死霊解放 | 特殊 | 敵の全体マップに、味方のパーティーのダミー(四つ～八つ)を出す。効果時間は30秒。 |
| | 88 | アンデッドバタフライ | 10 | 4 | 390 | 30 | 40 | 炎 | 光 | サ | ディスペルウィンド | 特殊 | 範囲内の敵・味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。 |
| | 89 | スペクター | 25 | 4 | 560 | 30 | 50 | 雷 | 光 | - | 防壁再生術 | 解除 | 封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。 |
| | 90 | 落武者 | 15 | 2 | 435 | 30 | 55 | 闇 | 光 | サ・シ | 影牙一閃 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 91 | フランケン | 25 | 2 | 455 | 50 | 75 | 撃 | 光 | ゲ | 渾身の一撃 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 92 | レイス | 10 | 2 | 365 | 30 | 45 | 炎 | 光 | シ・ゲ | フィアータッチ | 弱体 | 範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。DEF－25%、効果時間は6秒。 |
| | 93 | ゴースト | 10 | 2 | 390 | 30 | 40 | 雷 | 光 | サ・シ | 多重霊体 | 強化 | 自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。DEF＋40、効果時間は10秒。 |
| | 94 | リッチ | 15 | 3 | 385 | 35 | 60 | 闇 | 光 | シ | 呪縛霊憑依 | 弱体 | 範囲内の敵すべての移動速度を下げる。SPE－70%、効果時間は7秒。 |
| | 95 | ゾンビホルスタイン | 10 | 2 | 340 | 30 | 50 | 撃 | 光 | サ・シ・ゲ | イレース | 特殊 | 範囲内の味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。 |
| | 96 | アンデッドスカラベ | 15 | 2 | 335 | 35 | 70 | 雷 | 光 | サ・ゲ | アルカナ浸食 | 特殊 | アルカナストーンゲージを一定量(5%)減らす。 |
| | 97 | スピリット | 15 | 2 | 410 | 35 | 55 | 炎 | 光 | シ・ゲ | ヘルファイア | 攻撃 | 範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 98 | ゾンビ | 15 | 2 | 460 | 35 | 45 | 雷 | 光 | サ・ゲ | 誘雷の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵1体に一定時間(15秒)、雷弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 99 | スケルトンファイター | 10 | 3 | 340 | 30 | 50 | 撃 | 光 | ゲ | スキルバインド | 弱体 | 敵プレイヤーキャラクターの必殺技を一定時間(10秒)、使用禁止にする。 |
| | 100 | ゾンビードッグ | 15 | 4 | 435 | 35 | 50 | 闇 | 光 | サ | 消失邪視 | 弱体 | 範囲内の敵使い魔すべての特殊技ゲージを一定量(50%)減少させる。 |
| 超獣 | 101 | ヨルムンガンド | 30 | 3 | 435 | 80 | 55 | 雷 | 炎 | - | 硬化咆哮 | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。DEF＋10、効果時間は6秒。(範囲内の種族が超獣の場合、DEF＋30) |
| | 102 | ケンタウロス | 25 | 4 | 450 | 75 | 55 | 闇 | 炎 | サ | 首狩りの鎌 | 攻撃 | 範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージを与える。 |
| | 103 | ハーピー | 10 | 3 | 350 | 55 | 35 | 闇 | 炎 | シ | リセットボイス | 特殊 | 範囲内の敵・味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。 |
| | 104 | カトブレパス | 15 | 3 | 445 | 60 | 25 | 雷 | 炎 | - | 強壮粘液 | 強化 | 範囲内の味方すべての移動速度を一定時間(5秒)上げる。(範囲内の種族が超獣の場合、9秒)ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| 亜人 | 105 | ローグ | 15 | 3 | 415 | 45 | 50 | 雷 | 炎 | サ・ゲ | 気合の一喝 | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。DEF＋10、効果時間は6秒。(範囲内の種族が亜人の場合、DEF＋30) |
| | 106 | カイム | 30 | 3 | 515 | 65 | 70 | 闇 | 炎 | サ・ゲ | ブラッディウィング | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 107 | シャーマン | 20 | 2 | 420 | 65 | 55 | 雷 | 炎 | サ | 精霊の守護 | 強化 | 範囲内の味方すべてが炎属性の攻撃に対して、一定時間(5秒)無敵になる。 |
| | 108 | マジシャン | 10 | 3 | 395 | 40 | 35 | 撃 | 炎 | サ | 煉獄の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)、撃弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 109 | アサシン | 10 | 3 | 425 | 40 | 25 | 闇 | 炎 | - | 双影斬 | 攻撃 | 範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 110 | ドワーフ | 10 | 1 | 430 | 25 | 35 | 雷 | 炎 | ゲ・ア | 疾風怒号 | 弱体 | 範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。DEF－50%、効果時間は15秒。 |
| 神族 | 111 | レナス | 25 | 4 | 445 | 50 | 55 | 光 | 闇 | ゲ | ニーベルン・ヴァレスティ | 攻撃 | 範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 112 | フレイ | 25 | 4 | 435 | 60 | 75 | 光 | 闇 | サ・ゲ | エーテルストライク | 罠 | マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は180。 |

| 種族 | No. | 名前 | CT | SPE | HP | ATK | DEF | 攻撃 | 弱点 | スキル | 特殊技名 | 種類 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 神族 | 113 | アルテミス | 20 | 4 | 495 | 45 | 50 | 雷 | 闇 | ゲ | 心眼覚醒 | 強化 | 範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量(20%)増加する。 |
| | 114 | サラマンダー | 15 | 2 | 415 | 55 | 40 | 炎 | 闇 | サ・ゲ | バーニングフォース | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。ATK＋25、効果時間は6秒。 |
| | 115 | ファラオ | 20 | 3 | 480 | 60 | 40 | 撃 | 闇 | サ | ファラオの呪い | 弱体 | 範囲内の敵１体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。ATK－50%、効果時間は15秒。 |
| | 116 | ギリメーカラ | 10 | 3 | 455 | 25 | 30 | 撃 | 闇 | - | 目覚めのダンス | 解除 | 封印された味方のサーチアイを修復する。 |
| | 117 | 不動明王 | 20 | 2 | 435 | 55 | 60 | 炎 | 闇 | シ・ゲ | 迦楼羅の炎 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 118 | ミネルバ | 15 | 4 | 460 | 40 | 40 | 光 | 闇 | ゲ | 光輪剣 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 119 | エルフ | 15 | 4 | 490 | 40 | 30 | 雷 | 闇 | ゲ | 魅惑の音色 | 弱体 | 範囲内の敵１体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。DEF－50%、効果時間は15秒。 |
| | 120 | アポロン | 15 | 4 | 480 | 35 | 35 | 炎 | 闇 | - | 神秘のベール | 解除 | 一定時間(30秒)、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。 |
| 魔種 | 121 | アンヘル | 20 | 3 | 435 | 60 | 55 | 炎 | 撃 | ゲ | ドラゴンハート | 強化 | 範囲内の味方プレイヤーキャラクターの攻撃力と防御力を一定時間上げる。ATK、DEF＋30、効果時間は15秒。 |
| | 122 | レオナール | 25 | 3 | 440 | 60 | 50 | 闇 | 撃 | - | ダークホール | 罠 | マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は220。 |
| | 123 | エルダーワイバーン | 10 | 3 | 365 | 55 | 30 | 炎 | 撃 | サ・ゲ | フィアーボイス | 弱体 | 範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。DEF－25%、効果時間は6秒。 |
| | 124 | マンティコア | 10 | 3 | 380 | 55 | 25 | 光 | 撃 | シ | メタルボディ | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。DEF＋10、効果時間6秒。(範囲内の種族が魔種の場合、DEF＋30)。 |
| | 125 | ヒッポグリフ | 10 | 3 | 365 | 50 | 35 | 炎 | 撃 | - | 可燃ブレス | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)、炎弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 126 | サイクロプス | 25 | 2 | 385 | 70 | 55 | 雷 | 撃 | - | 復讐の悪鬼 | 強化 | 自身の攻撃力を一定時間(10秒間)上げる。ATK＋10%。プレイヤーキャラクターが死滅している場合ATK＋30%。 |
| | 127 | 雷獣 | 25 | 4 | 405 | 95 | 50 | 雷 | 撃 | ゲ | 雷獣の巣穴 | 罠 | マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は180。 |
| | 128 | マイコニド | 10 | 2 | 395 | 50 | 25 | 光 | 撃 | | 輝く胞子 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 129 | ミノタウロス | 15 | 2 | 415 | 65 | 30 | 雷 | 撃 | サ・ゲ | バイオスパーク | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 130 | メデューサ | 10 | 4 | 370 | 35 | 25 | 炎 | 撃 | - | フレイムサーペント | 攻撃 | 範囲内の敵１体に炎属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| 海種 | 131 | ポセイドン | 20 | 2 | 440 | 50 | 40 | 光 | 雷 | サ | 復活の泉 | 特殊 | 味方の復活時間20秒を減らす。 |
| | 132 | テティス | 30 | 4 | 480 | 50 | 70 | 撃 | 雷 | - | 相殺波紋 | 強化 | 自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。DEF＋40、効果時間は10秒。 |
| | 133 | オケアノス | 15 | 3 | 460 | 35 | 45 | 光 | 雷 | シ | 海洋の力 | 強化 | 範囲内の味方１体の攻撃力を一定時間上げる。DEF＋20、効果時間は15秒(範囲内の種族が海種の場合、DEF＋40)。 |
| | 134 | 水虎 | 10 | 2 | 415 | 35 | 30 | 闇 | 雷 | ゲ | ダークシュトローム | 罠 | マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は260。 |
| | 135 | アリオーシュ | 15 | 3 | 430 | 45 | 45 | 炎 | 雷 | サ | 精霊の血 | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| | 136 | シー・サーペント | 25 | 4 | 495 | 50 | 65 | 闇 | 雷 | ゲ | ブラックテンペスト | 攻撃 | 範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。攻撃力は90。 |
| 機甲 | 137 | カペラ | 10 | 1 | 410 | 25 | 45 | 闇 | 雷 | サ・ゲ・ア | アーススキャン | 解除 | 一定時間(30秒)、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。 |
| | 138 | ベテルギウス | 10 | 3 | 395 | 35 | 40 | 炎 | 雷 | ゲ | フォースシールド | 強化 | 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。ATK＋10、効果時間は6秒(範囲内の種族が機甲の場合、ATK＋30)。 |
| | 139 | リゲル | 25 | 4 | 465 | 50 | 75 | 闇 | 雷 | サ | パワーサポート | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。ATK＋20、効果時間は6秒(範囲内の種族が機甲の場合、ATK＋40)。 |
| | 140 | レグルス | 15 | 1 | 415 | 35 | 60 | 撃 | 雷 | シ・ゲ・ア | スキルチャージ | 強化 | 味方のプレイヤーキャラクターの必殺技ゲージが一定量(50%)増加する。 |
| 不死 | 141 | ドラゴンゾンビ | 25 | 2 | 460 | 40 | 60 | 闇 | 光 | - | 封壁瘴気 | 妨害 | 敵のアルカナストーンシールドの封印ゲージを、一定量増加させる。 |
| | 142 | ブラムス | 30 | 3 | 480 | 50 | 70 | 撃 | 光 | - | ブラッディカリス | 罠 | マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は220。 |
| | 143 | 破戒神 | 25 | 2 | 525 | 45 | 60 | 闇 | 光 | シ・ゲ | スケープゴート | 特殊 | ゲート内に居るキャラクターと自身を入れ替える。 |
| | 144 | 重装暗黒騎士 | 20 | 2 | 405 | 50 | 75 | 雷 | 光 | シ・ゲ | 絶命落雷撃 | 罠 | マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は260。 |
| | 145 | レザード・ヴァレス | 10 | 3 | 410 | 35 | 35 | 炎 | 光 | サ・ゲ | グランドトリガー | 攻撃 | 範囲内の敵１体に炎属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 146 | スケルトンアーチャー | 25 | 2 | 435 | 55 | 80 | 撃 | 光 | ゲ | 精神集中 | 強化 | 範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。ATK＋25、効果時間は6秒。 |
| | 147 | シャドゥナイト | 15 | 4 | 430 | 30 | 60 | 雷 | 光 | サ | サンダーボルト | 攻撃 | 範囲内の敵１体に雷属性の大ダメージを与える。攻撃力は250。 |
| | 148 | カースドラゴン | 25 | 2 | 450 | 55 | 75 | 闇 | 光 | サ | 瘴気放出 | 罠 | マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。(※1)攻撃力は260。 |
| | 149 | 暗黒騎士 | 20 | 3 | 450 | 35 | 75 | 闇 | 光 | サ | 深淵の眼差し | 弱体 | 範囲内の敵すべてに一定時間(6秒)闇弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。 |
| | 150 | マミー | 15 | 1 | 475 | 35 | 40 | 闇 | 光 | シ・ゲ・ア | 闇への畏怖 | 弱体 | 範囲内の敵１体に一定時間(15秒)、闇弱点を付加する。 |

※1＝トラップセット後、一定時間待ち、再度特殊技ボタンを押すことで発動。トラップ範囲内に敵が居た場合、仕掛けたトラップと同じ属性のダメージを与える



月刊アルカディア12月号(No.103)特別付録
『LORD of VERMILION 神々への離反』攻略ガイドブック
発行所:株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
TEL:0570-060-555(代表)
Printed in JAPAN　凸版印刷